

進階程式設計單元教學活動設計

領域科目	科技領域－資訊科技		教學設計者	王崇洋
授課對象	國中二年級學生		授課時間	45 分鐘 / 1 節
教材來源	科技領域資訊科技教科用書			
單元名稱	進階程式設計(1)			
領域/ 學習重點	核心素養	<ol style="list-style-type: none"> 1. 科-J-A2 運用科技工具，理解與歸納問題，進而提出簡易的解決之道。 2. 科-J-A3 利用科技資源，擬定與執行科技專題活動。 3. 科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 		
	學習表現	<ol style="list-style-type: none"> 1. 運 t-IV-1 能了解資訊系統的基本組成架構與運算原理。 2. 運 t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題。 3. 運 t-IV-4 能應用運算思維解析問題。 		
	學習內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 資 P-IV-3 陣列程式設計實作。 2. 資 A-IV-2 陣列資料結構的概念與應用。 		
教學目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解陣列的概念與結構。 2. 了解變數與陣列的差異。 3. 評估使用陣列的時機。 4. 了解 Scratch 的陣列應用 			
教學活動	教學內容		時間	學生活動
課堂講解	1 介紹陣列的概念與特性。		10 分鐘	聽講 實際操作
電腦操作	2 複習七上變數積木的運用。		5 分鐘	
	3 介紹利用變數產生清單積木的群組。		10 分鐘	
	4 介紹清單積木的種類。		10 分鐘	
	5 介紹陣列如何應用。		10 分鐘	